

Daftar Isi

LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vi
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	i
Bab 1 Pendahuluan	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	4
1.5 Metodologi Pengerjaan	5
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan	6
Bab 2 Tinjauan Pustaka	8
2.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya.....	8
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Augmented Reality	8
2.2.2 Adobe Illustrator.....	9
2.2.3 Adobe After Effect	9
2.2.4 Unity	9
2.2.4 User Interface	10
2.2.5 Flat Design.....	11
Bab 3 Metodologi	12

3.1	Concept.....	12
3.2	Design.....	12
3.3	Material Collecting.....	12
3.4	Assembly.....	14
3.4.1	Pembuatan Objek 2D.....	14
3.4.1.1	Proses Desain Manual.....	14
3.4.1.2	Proses Digital Tracing.....	16
3.4.1.3	Pembuatan Background dan Button Marker.....	18
3.4.2	Pembuatan Graphical User Interface Menu.....	22
3.4.2.1	Pembuatan Button Menu.....	22
3.4.2.2	Pembuatan Background Menu.....	23
3.4.2.3	Pembuatan Desain Penjelasan Aplikasi dan Pop-up.....	25
3.4.2.4	Pembuatan User Interface Gameplay.....	26
3.4.3	Pembuatan Animasi Splash Screen.....	27
Bab 4	Hasil dan Pembahasan.....	30
4.1.	Hasil Pengembangan.....	30
4.1.1	Hasil Kartu Marker.....	30
4.1.2	User Interface Menu.....	31
4.1.3.	User Interface Gameplay.....	33
4.2.	Testing.....	34
4.2.1.	Pengujian lapangan.....	35
4.3	<i>Distribution</i>	39
Bab 5	Kesimpulan dan Saran.....	40
5.1	Kesimpulan.....	40

5.2 Saran	40
Daftar Pustaka.....	41
Lampiran.....	43
1. Kuesioner Aplikasi.....	43
2. Surat Keterangan Wawancara.....	45
3. Transkrip Wawancara	46